**LPTCX5 – COMMANDE PROFESSIONNELLE DE SCANNER DMX - 168 CANAUX**

## 1. Introduction et caractéristiques

Nous vous remercions de votre achat ! Lisez le présent manuel attentivement avant la mise en service du LPTCX5.
Cet appareil multifonctions est pourvu de 168 canaux pour 12 scanners/effets lumineux différents, une mémoire programmable (1MB), des appareils préprogrammés pour faciliter la configuration, entrée/sortie MIDI. L'appareil est facile à programmer à l'aide de macros (50 macros de 60 étapes), 300 scènes nommables et 12 touches de raccourci pour jouer vos scènes préférées instantanément. L'appareil est livré avec un joystick pratique.
Vérifiez si l'appareil n'a pas été endommagé pendant le transport. Si c'est le cas, remettez l'installation de l'appareil à plus tard et consultez votre revendeur.

## 2. Prescriptions de sécurité



Soyez prudent lors de l'installation : ne touchez aucun câble sous tension pour éviter les électrochocs mortels.



Ne touchez pas l'appareil lorsqu'il est en usage : le boîtier chauffe !



Protégez l'appareil contre la pluie et l'humidité



Débranchez le câble d'alimentation avant d'ouvrir le boîtier

- Un technicien qualifié doit s'occuper de l'installation et de l'entretien.
- La garantie ne s'applique pas aux dommages survenus en négligeant certaines directives de ce manuel et votre revendeur déclinera toute responsabilité pour les problèmes et les défauts qui en résultent.
- L'appareil peut être endommagé quand il a été subi à des variations de température. Dans ce cas-ci, il faut attendre à ce que l'appareil ait atteint la température ambiante avant de l'utiliser.
- Cet appareil fait partie de la classe de protection I, ce qui implique que l'appareil doit être mis à la terre. La connexion électrique doit être établie par un technicien qualifié.
- La tension d'alimentation disponible ne peut pas dépasser celle mentionnée dans les spécifications.
- Le câble d'alimentation ne peut pas être serti ou endommagé par des objets tranchants. Dans ce cas-là, demandez à votre revendeur de remplacer le câble d'alimentation.
- Débranchez le LPTCX5 avant de le nettoyer et lorsqu'il n'est pas en usage. Tirez toujours la fiche pour débrancher l'appareil.

- Ne regardez pas directement la source lumineuse, comme ceci peut occasionner des crises d'épilepsie.
- Les dommages occasionnés par des modifications à l'appareil du côté du client ne tombent pas sous la garantie. Tenez votre LPTT1202 à l'écart d'amateurs et de jeunes enfants.

## 3. Directives générales

- Le LPTCX5 est un contrôleur à touches à effleurement pour usage professionnel dans une discothèque, un théâtre, etc. Cet appareil s'emploie uniquement avec un courant CA max. de 230Vca/50Hz et l'appareil convient uniquement pour usage à l'intérieur.
- Evitez de secouer l'appareil et traitez l'appareil avec circonspection pendant l'installation et l'opération.
- Choisissez un lieu de montage protégé contre les poussières et les extrêmes de température.
- Transportez et employez l'appareil lors d'une température de 5 à 35°C.
- Familiarisez-vous avec le fonctionnement de l'appareil. Il est interdit aux personnes non qualifiées d'opérer cet appareil. La plupart des dégâts sont causés par un usage non professionnel.
- Transportez l'appareil dans son emballage d'origine.
- Il est interdit de modifier l'appareil pour des raisons de sécurité.
- La garantie est invalidée si vous enlevez l'autocollant portant le numéro de série. Employez le LPTCX5 uniquement pour les applications décrites dans ce manuel afin d'éviter les courts-circuits, les brûlures, les électrochocs, etc. Un usage interdit peut occasionner des dommages et annule d'office la garantie.

## 4. Opération

### 1) Fonctions principales

- indication visuelle : chaque touche de fonction est pourvu d'une indication LED qui vous aidera à parcourir les différentes étapes.
- compatibilité : les réglages des canaux de plus de 100 scanners de 20 marques populaires sont préprogrammés.
- l'appareil a une mémoire de 1MB pour la mise en mémoire de :

**a) SCENE** : mémorisez et nommez 300 scènes (max. 10 caractères).
Chaque scène programmée consiste en un max. de 168 canaux (12 appareils à 14 canaux chacun)
Chaque scène a des réglages indépendants : **X-FADER (qui détermine la durée de la scène)** en SPEED en **CHASE SPEED (qui détermine la vitesse de transition d'une scène à la suivante).**

**b) CHASE** : mémorisez et nommez 50 programmes chase (max. 10 caractères).
Chaque chase se compose d'un max. de 60 étapes, chaque étape étant une scène.
La X-FADER SPEED et la CHASE-SPEED de chaque scène d'un chase peuvent être réglées.

**c) MACRO** : mémorisez et nommez 50 macros (max. 10 caractères)
Chaque macro se compose de 60 étapes, chaque étape étant une scène ou un chase.

Vous pouvez régler la X-FADER de chaque learn sur 0.2sec. (réglage d'usine) ou sur CHASE SPEED (à instaurer vous-même).

**d) LEARN** : mémorisez et nommez 50 séquences "learn" (= apprentissage) (max. 10 caractères)
Chaque "learn" se compose d'un max. de 60 étapes, chaque étape étant une scène.
Vous pouvez régler la X-FADER de chaque learn sur 0.2sec. (réglage d'usine) ou sur CHASE SPEED (à instaurer vous-même).

- Les programmes sont introduits dans la mémoire flash incorporée : vous n'avez donc pas besoin de piles !
- grâce aux 12 touches de raccourci, l'utilisateur ne doit presser qu'un seul bouton afin 'activer une SCENE, un CHASE, un MACRO of un LEARN
- Livré avec un adaptateur CA/CC de 9Vcc / 1A ("+" est à l'extérieur)
- Entrée audio : via le microphone interne ou une entrée audio externe (connexion 6.35mm / 100mV)
- MIDI : connexion d'entrée MIDI et connexion de sortie MIDI
- Sortie DMX : 2 sorties standard DMX-512 (sortie à 3 broches et sorties à 5 broches), pilotage de 168 canaux.

| **LAMP** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1-14 | 15-28 | 29-42 | 43-56 | 57-70 | 71-84 |
| **LAMP** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |
| | 85-98 | 99-112 | 113-126 | 127-140 | 141-154 | 155-168 |

- bouton FINE : réglage fin de la position de l'effet lumineux choisi
- bouton BLACK : met tous les appareils dans le mode veille
- bouton "A" : pour alterner entre RUN MODE et EDIT MODE
- touches de raccourci (P1 à P12) : activent ou désactivent appareils 1 à 12 (EDIT MODE). Dans le RUN MODE, la fonction de ces touches dépend du mode de programmation :

**SCENE** : Les touches de raccourci activent chaque scène (standard : P1 = SCENE1…P12 = SCENE12)
**CHASE** : Les touches de raccourci activent chaque chase (standard : P1 = CHASE1…P12= CHASE12)
**MACRO** : Les touches de raccourci activent chaque macro (standard : P1 = MACRO1…P12 = MACRO12)
**LEARN** : Les touches de raccourci activent chaque "learn" (standard : P1 = LEARN1…P12 = LEARN12)

## 2) Programmer des scènes

### a) Définir des scènes

ETAPE 1 : Activez le EDIT MODE (l'indication LED pour bouton A est OFF)
ETAPE 2 : Sélectionnez l'appareil à programmer (voir "**7) Instauration des adresses de départ et sélection des scanners** ", p. 15 - 16) avec P1…P12. Par exemple : La LED de P6 s'allume si vous avez choisi appareil n° 6.

ETAPE 3 : Réglez chaque canal de l'appareil à l'aide de la glissière
ETAPE 4 : Réglez les mouvements de l'appareil avec le joystick
ETAPE 5 : Employez la touche "FINE" pour le réglage fin si nécessaire

### b) Mémoriser des scènes

ETAPE 1 : Pressez la touche "PROG" (programme)

| |
|---|
| **SC---,---------**<br>**Key in Number** |

ETAPE 2 : Entrez le numéro de la SCENE (1 - 300) et pressez ENTER

| |
|---|
| **SC---,---------**<br>**EMPTY SCENE** |

Le nom de la scène est affiché. EMTPY SCENE apparaît sur l'écran s'il s'agit d'un nouveau numéro.

ETAPE 3 : Entrez le nom de la scène avec les touches numériques 1 à 9. Pressez la touche avec la légende "abc" 1 x pour la lettre a, 2 x pour la lettre b et 3 x pour la lettre c.

| |
|---|
| **SC--1.---------**<br>**Press '1---9' KEY** |

Confirmez chaque caractère avec la touche "0 / Sel." avant d'introduire le caractère suivant.

ETAPE 4 : Pressez ENTER après avoir introduit le nom de la scène. Instaurer la durée désirée (0.1 – 24.5 sec.) avec les glissières de la X-FADER SPEED et la CHASE-SPEED.

| |
|---|
| **SC--1.-XFD-0,5Sec**<br>**Adj. SPEED VR.** |

ETAPE 5 :Pressez ENTER pour mémoriser la scène.

### c) Activation d'une scène

ETAPE 1 : Pressez SCENE et introduisez le numéro de la scène (1 - 300)

| |
|---|
| **SCENE**<br>**Key in number** |

ETAPE 2 : Pressez "GO"

### d) Effacement d'une scène

ETAPE 1 : Pressez SCENE
ETAPE 2 : Pressez DEL et introduisez le numéro de la scène (1 - 300)

| |
|---|
| **SCENE-DEL.NO.YES**<br>**Key in NUMBER** |

ETAPE 3 : Pressez YES pour confirmer que vous voulez effacer la scène sélectionnée.

### e) Activation d'une scène avec les touches de raccourci

ETAPE 1 : Pressez SCENE et vérifiez que l'indication LED pour SCENE est allumée
ETAPE 2 : Pressez A et activez le RUN mode (l'indication LED est allumée)
ETAPE 3 : Pressez une touche numérique afin d'activer la scène en question instantanément (P1 = SCENE1, P12 = SCENE12)

### f) Lier une scène à une touche de raccourci

ETAPE 1 : Pressez SCENE et vérifiez si l'indicateur du bouton SCENE est allumé
ETAPE 2 : Pressez FNC. Lisez "**11) Liste des fonctions FNC**" (p. 20-22) pour une description plus détaillée.

| |
|---|
| **'FNC' + '1...9'**<br>**Key in '1...9'** |

ETAPE 3 : Entrez "982".

| |
|---|
| **FAVORITE SCENE**<br>**P1_= SCENE 45** |

Entrez "4" et "5" : P1 = SCENE 45

ETAPE 4 : Sélectionnez la touche de raccourci de votre choix à l'aide des touches "→" et "←".
ETAPE 5 : Positionnez le curseur sur SCENE et pressez ENTER

## 3) Chase

### a) Programmer et mémoriser un chase

ETAPE 1 : Presser CHASE et ensuite PROG.

| |
|---|
| **CH--,---------**<br>**Key in Number.** |

ETAPE 2 : Sélectionnez un chase (1 - 50) avec les touches numériques. Pressez ENTER pour confirmer le numéro.

| |
|---|
| **CH--1, ---------**<br>**EMPTY CHASE** |

Le nom du chase est affiché s'il existe déjà. Le message EMPTY CHASE (chase vide) est affiché s'il s'agit d'un nouveau CHASE. Pressez YES pour remplacer ou NO pour annuler si le CHASE existe déjà.

ETAPE 3 : Introduisez le nom du CHASE avec les touches numériques.

**CH--1,TEST_------**
**Key in ENGLISH**

Confirmez chaque caractère avec la touche "0 / Sel." avant d'introduire le caractère suivant.

ETAPE 4 : Pressez ENTER après avoir introduit le nom du CHASE.

**SC--1.CHS-0,5Sec**
**STEP---1, SCENE---**

Le curseur apparaît à côté de "SCENE".

ETAPE 5 : Sélectionnez l'ETAPE avec →. Introduisez le numéro de la scène (1 - 300) avec les touches numériques. Placez le curseur à l'endroit correct et introduisez le numéro de la scène (1-300). Instaurez ensuite la X-FADER SPEED et la CHASE SPEED (0,1 sec - 25,4 sec).

**SC---,---------**
**Key Number**

ETAPE 6 : Introduisez le numéro de l'ETAPE avec les touches → et ←. Ensuite, vous pouvez introduire le numéro de la scène.
ETAPE 7 : Pressez ENTER pour confirmer le CHASE.

### b) Laisser jouer un chase

ETAPE 1 : Pressez CHASE et introduisez le numéro du chase (1-50)

**SH---1 . GO**
**ABC**

ABC = le nom du chase

ETAPE 2 : Pressez GO pour faire jour CHASE 1.

### c) Jouer un chase avec les touches de raccourci

ETAPE 1 : Pressez CHASE et vérifiez si la LED CHASE est allumée
ETAPE 2 : Pressez A et vérifiez si la RUN LED est allumée
ETAPE 3 : Pressez une touche numérique pour activer un CHASE particulier. Réglage de défaut : P1 = CHASE 1, P2 = CHASE 2, … P12 = CHASE 12. Vous pouvez attribuer d'autres numéros de chase aux touches numériques : pressez "FNC" et introduisez "982" (chase favori).

### d) Attribuer un chase à une touche de raccourci

ETAPE 1 : Pressez CHASE et contrôlez si la CHASE LED est allumée.
ETAPE 2 : Pressez "FNC"

**'FNC' + '1...9'**
**Key in '1...9'**

Lisez "**11) Liste des fonctions FNC**" (p. 20-22) pour une description plus détaillée

ETAPE 3 : Entrez "982".

**FAVORITE CHASE**
**P1 = CHASE1**

Le curseur apparaît à côté de CHASE

ETAPE 4 : Introduisez le numéro désiré (1-50).

**FAVORITE CHASE**
**P1 = CHASE 45**

ETAPE 5 : Changez le numéro de la touche de raccourci avec les touches → et ←. Ensuite, vous pouvez introduire le nouveau numéro du chase.
ETAPE 6 : Pressez ENTER pour mémoriser la nouvelle configuration de la touche de raccourci.

### e) Effacer une ETAPE d'un chase

ETAPE 1 : Pressez CHASE et ensuite PROG

**CH---,----------**
**Key in     Number'**

ETAPE 2 : Entrez le numéro du CHASE (1-50) avec les touches numériques et pressez ENTER.

Exemple : CHASE 1 comprend les étapes suivantes :

STEP 1 ⇒ SCENE 1
STEP 2 ⇒ SCENE 2
STEP 3 ⇒ SCENE 3
STEP 4 ⇒ SCENE 4
STEP 5 ⇒ SCENE 5
STEP 6 ⇒ SCENE 6

**CH--1,----------**
**ABC'**

ABC = le nom du CHASE. Pressez YES pour remplacer l’ancien nom si le CHASE n’est pas vide.

ETAPE 3 : Entrez le nom du CHASE avec les touches numériques.

| |
|---|
| **CH--1,----------**<br>**ABC'** |

Confirmez chaque caractère avec la touche "0 / Sel." et entrez le caractère suivant.

ETAPE 4 : Pressez ENTER pour confirmer le nom.

| |
|---|
| **CH--1. CHS-0.5Sec**<br>**STEP---1, SCENE--1** |

Le curseur clignote sur "SCENE"

ETAPE 5 : Sélectionnez le STEP ("ETAPE") à effacer avec → et ←. Pressez DEL et confirmez avec YES ou pressez NO.

| |
|---|
| **CH--1. NO, YES**<br>**STEP---3, SCENE--3** |

ETAPE 6 : SCENE 3 de CHASE STEP 2 est effacée en pressant YES.

ETAPE 7 : Pressez ENTER pour introduire les changements en mémoire.

Résultat : CHASE 1 se compose des étapes suivantes :

STEP 1 ⇒ SCENE 1
STEP 2 ⇒ SCENE 2
STEP 3 ⇒ SCENE 4 (SCENE 3 est effacée)
STEP 4 ⇒ SCENE 5
STEP 5 ⇒ SCENE 6

**f) Insérer une étape dans un chase**

ETAPE 1 : Pressez CHASE et ensuite PROG

| |
|---|
| **CH--,----------**<br>**Key in Number** |

ETAPE 2 : Introduisez le numéro du chase (1-50) avec les touches numériques et confirmez avec ENTER.

Exemple : CHASE 2 se compose des étapes suivantes :

STEP 1 ⇒ SCENE 4
STEP 2 ⇒ SCENE 3
STEP 3 ⇒ SCENE 2
STEP 4 ⇒ SCENE 1

| |
|---|
| **CH--2.**<br>**ABCDEF** |

ABCDEF = le nom du chase. Pressez YES afin de remplacer l’ancien nom.

ETAPE 3 : Entrez le nom avec les touches numériques.

**CH--2.-ABC**
**Key in English**

Confirmez chaque caractère avec la touche "0 / Sel." et entrez le caractère suivant.

ETAPE 4 : Pressez ENTER pour confirmer le nom du chase.

**CH---2. CHS-0.5Sec**
**STEP---1,SCENE---**

Le curseur apparaît à côté de SCENE

ETAPE 5 : Choisissez le STEP avec → et ← et introduisez le numéro de la scène (1-300). Pressez INS et ensuite YES ou NO.

**CH---2. NO, YES**
**STEP---3,SCENE-20**

ETAPE 6 : En pressant YES, vous pouvez alors insérer un STEP dans CHASE 2.

ETAPE 7 : Employez les touches → et ← pour positionner le curseur sur le dernier CHASE STEP et insérer un nouveau CHASE STEP.

**CH---1. CHS-0.5Sec**
**STEP---5,SCENE---1**

ETAPE 8 : Pressez ENTER pour introduire les données en mémoire.
Résultat : CHASE 2 se compose alors des étapes suivantes :
STEP 1 ⇒ SCENE 4
STEP 2 ⇒ SCENE 3
STEP 3 ⇒ SCENE 10 (SCENE 10 a été inséré)
STEP 4 ⇒ SCENE 2
STEP 5 ⇒ SCENE 1

## 4) Macro

### a) Créer et mémoriser un MACRO

ETAPE 1 : Pressez MACRO et ensuite PROG

**MA---,----------**
**Key in Number**

ETAPE 2 : Introduisez le numéro du MACRO avec les touches numériques (1-50) et confirmez avec ENTER.

**CH---1. CHS-0.5Sec**
**STEP---5,SCENE---1**

Le nom du chase se trouve sur la deuxième ligne de l'afficheur LCD. Pressez YES afin de remplacer l'ancien nom si le macro existe déjà.

ETAPE 3 : Entrez le nom du macro avec les touches numériques.

| |
|---|
| **MA--1.ABC**<br>**Key in ENGLISH** |

Confirmez chaque caractère avec la touche "0 / Sel." et introduisez le caractère suivant.

ETAPE 4 : Pressez ENTER pour confirmer le nom.

| |
|---|
| **MACRO 1 STEP 1**<br>**SC _** |

Le curseur apparaît à côté de SC

ETAPE 5 : Sélectionnez une étape avec → et ←. Il s'agit d'un CHASE ou une SCENE. Introduisez le numéro d'une scène (1-300) ou pressez CHASE et introduisez le numéro d'un chase (1-50). en tant qu'étape dans un macro. SC = scène; CH = chase.

ETAPE 6 : Actionner le curseur avec les touches → et ← et entrez le numéro du chase ou de la scène. Répétez cette procédure pour chaque étape.

ETAPE 7 : Achevez le macro et mémorisez-le en positionnant le curseur sur SC ou CH et en pressant ENTER.

### b) Jouer un macro

ETAPE 1 : Pressez MACRO et introduisez le numéro du macro (1-50)

| |
|---|
| **MACRO---1. 'GO'**<br>**ABC** |

ABC = le nom du macro

ETAPE 2 : Pressez GO pour jouer le macro choisi.

### c) Attribuer un macro à une touche de raccourci

ETAPE 1 : Pressez MACRO et vérifiez que l'appareil est en mode MACRO.

ETAPE 2 : Pressez FNC

| |
|---|
| **'FNC' + '1...9'**<br>**Key in '1...9'** |

Lisez "**11) Liste des fonctions FNC**" (p. 20-22) pour une description plus détaillée.

ETAPE 3 : Entrez "982".

| |
|---|
| **FAVORITE MACRO**<br>**P 1 = MACRO 1** |

Le curseur apparaît à côté de MACRO

ETAPE 4 : Sélectionnez une touche de raccourci avec → ou ← et introduisez le numéro du macro (1 - 50) à attribuer à la touche de raccourci en question.

| |
|---|
| **FAVORITE MACRO**<br>**P 1 = MACRO 10** |

ETAPE 5 : Actionnez le curseur avec → et ← et choisissez la prochaine touche de raccourci.
ETAPE 6 : Pressez ENTER pour mémoriser la nouvelle configuration de la touche de raccourci.

### d) Effacer une étape d'un macro

ETAPE 1 : Pressez MACRO et ensuite PROG

| |
|---|
| **MA---,----------**<br>**Key in Number** |

ETAPE 2 : Introduisez le numéro du macro (1-50) avec les touches numériques et pressez ENTER

Exemple : MACRO 1 se compose des étapes suivantes :

STEP 1 ⇒ SCENE 1
STEP 2 ⇒ CHASE 1
STEP 3 ⇒ SCENE 2
STEP 4 ⇒ CHASE 2
STEP 5 ⇒ SCENE 3
STEP 6 ⇒ CHASE 3

| |
|---|
| **MA--1.----------**<br>**ABC** |

ABC = le nom du macro. Pressez YES pour remplacer l'ancien macro si le macro existe déjà.

ETAPE 3 : Introduisez le nom du macro avec les touches numériques.

| |
|---|
| **MA--1.-ABCDE**<br>**Key in ENGLISH** |

Confirmez chaque caractère avec la touche "0 / Sel." et introduisez le caractère suivant.

ETAPE 4 : Confirmez le nom complet avec ENTER.

| |
|---|
| **MA--1. STEP 1**<br>**SC1.** |

Le curseur apparaît à côté de "SC" ou"CH".

ETAPE 5 : Sélectionnez l'étape à effacer avec les touches → et ←. Pressez DEL avant de confirmer avec YES ou avant de presser NO.

| |
|---|
| **MA--1. NO, YES**<br>**SC 1** |

ETAPE 6 : SCENE 1 de CHASE STEP 1 est effacée en pressant YES.
ETAPE 7 : Pressez ENTER afin de mémoriser les changements.

Résultat : MACRO 1 se compose des étapes suivantes :

STEP 1 ⇒ CHASE 1 (SCENE 1 est effacée et remplacée par CHASE 1)
STEP 2 ⇒ SCENE 2
STEP 3 ⇒ CHASE 2
STEP 4 ⇒ SCENE 3
STEP 5 ⇒ CHASE 3

### e) Insérer des étapes dans un MACRO

ETAPE 1 : Pressez MACRO et ensuite PROG

| |
|---|
| **MA---,----------**<br>**Key in Number** |

ETAPE 2 : Entrez le numéro du MACRO (1-50) avec les touches numériques et pressez ENTER.

Exemple : MACRO 2 se compose des étapes suivantes :

STEP 1 ⇒ SCENE 3
STEP 2 ⇒ SCENE 2
STEP 3 ⇒ CHASE 2
STEP 4 ⇒ SCENE 1

| |
|---|
| **MA--2.----------**<br>**ABCDEF** |

**Dans notre exemple nous voulons ajouter CHASE 3 en tant que la nouvelle STEP 2**

ABCDEF = le nom du macro. Pressez YES pour remplacer l’ancien macro si le macro n’est pas vide.

ETAPE 3 : Entrez le nom du macro avec les touches numériques.

| |
|---|
| **MA--2.-ABCDE**<br>**Key in ENGLISH** |

Confirmez chaque caractère avec la touche "0 / Sel." et introduisez le caractère suivant.

ETAPE 4 : Confirmez le nom avec ENTER.

| | |
|---|---|
| **MA--2.** | **STEP 1** |
| **SC3.** | |

Le curseur apparaît à côté de SC ou CH.

ETAPE 5 : Sélectionnez ETAPE 57 avec → en ← pour insérer une nouvelle ETAPE 58, sélectionnez ETAPE 22 pour introduire une nouvelle ETAPE 23, etc.

| | |
|---|---|
| **MA--2.** | **STEP 2** |
| **SC2** | |

ETAPE 6 : Pressez CHASE et ensuite "3". Introduisez le numéro du chase (1-50). Pressez INS afin de pouvoir insérer le numéro. Le curseur apparaît à côté de SC ou CH. Pressez YES pour confirmer.

| | |
|---|---|
| **MA--2.** | **NO, YES** |
| **CH 3** | |

ETAPE 7 : Pressez ENTER pour mémoriser les changements.

Résultat : MACRO 2 se compose des étapes suivantes :

STEP 1 ⇒ SCENE 3
STEP 2 ⇒ CHASE 3
STEP 3 ⇒ SCENE 2
STEP 4 ⇒ CHASE 2
STEP 5 ⇒ SCENE 1

## 5) Learn

### a) Créer et mémoriser un LEARN

ETAPE 1 : Pressez LEARN et ensuite PROG.

| | |
|---|---|
| **LN---,---------** | |
| **Key in** | **Number** |

ETAPE 2 : Introduisez le numéro (1-50) avec les touches numériques et pressez ENTER.

| |
|---|
| **LN--1.---------** |
| **ABCDEF** |

"ABCDEF" = le nom du LEARN. Pressez YES pour remplacer l'ancien LEARN dans le cas où le LEARN existe déjà.

ETAPE 3 : Introduisez le numéro du LEARN avec les touches numériques.

| | |
|---|---|
| **LN--1.-ABCDE_** | |
| **Key in** | **ENGLISH** |

Confirmez chaque caractère avec la touche "0 / Sel." et introduisez le caractère suivant.

ETAPE 4 : Pressez ENTER pour confirmer le nom.

| |
|---|
| **LN--1.-ABCDE_**<br>**MAPPING CHASE 0** |

ETAPE 5 : Entrez le numéro MAPPING CHASE avec "0"…"9" et confirmez avec ENTER.

| |
|---|
| **LN--1.-ABCDE_**<br>**MAPPING CHASE 2** |

Exemple : MACRO 2 consiste des étapes suivantes :
STEP 1 ⇒ SCENE 4; CHASE SPEED 0,5 SEC; Xfader SPEED 1 SEC
STEP 2 ⇒ SCENE 3; CHASE SPEED 1,0 SEC; Xfader SPEED 0,5 SEC
STEP 3 ⇒ SCENE 10; CHASE SPEED 2,0 SEC; Xfader SPEED 1,5 SEC
STEP 4 ⇒ SCENE 2; CHASE SPEED 3,0 SEC; Xfader SPEED 2,5 SEC
STEP 5 ⇒ SCENE 1; CHASE SPEED 5,0 SEC; Xfader SPEED 3,0 SEC

ETAPE 6 : Pressez GO quand la LED GO clignote.
ETAPE 7 : La première ligne de l'afficheur mentionne le nombre d'étapes (SCENE STEPS) de "LEARN 1". Sur la deuxième ligne vous lisez l'étape sélectionnée et la durée de l'étape (.0.1-25.4 sec)

| |
|---|
| **LN--1-------05 STEP**<br>**STEP1 = 2.0 Sec** |

ETAPE 8 : Pressez GO pour mémoriser CHASE SPEED=2.0SECOND sous STEP1 de SCENE4.
ETAPE 9 : Mémoriser les autres CHASE SPEED de la même façon.

### b) Jouer un LEARN

ETAPE 1 : Pressez LEARN et entrer le numéro du LEARN (1-50).

| |
|---|
| **LN--1. 'GO'**<br>**ABCDEF** |

ABCDEF = le nom du LEARN

ETAPE 2 : Pressez GO pour jouer LEARN 1

### c) Mémoriser un LEARN en tant que FAVOURITE LEARN ("learn favori")

ETAPE 1 : Pressez LEARN et vérifiez que l'appareil est en mode LEARN.
ETAPE 2 : Pressez FNC et lisez "**11) Liste des fonctions FNC**" (p. 20-22) pour une description plus détaillée.

| |
|---|
| **'FNC' + '1...9'**<br>**Key in '1...9'** |

ETAPE 3 : Entrez "982".

**FAVORITE LEARN**
**P1 = LEARN 1**

Le curseur apparaît à côté de LEARN.

ETAPE 4 : Positionnez le curseur sur”LEARN 1” avec → et introduisez le numéro du LEARN (1-50) que vous voulez attribuer à la touche de raccourci P1.

**FAVORITE LEARN**
**P1 = LEARN 11**

ETAPE 5 : Sélectionnez un numéro LEARN inférieur ou supérieur en employant → et ←.
ETAPE 6 : Positionnez le curseur sur LEARN et pressez ENTER pour mémoriser les changements.

### d) Activer un LEARN avec une touche de raccourci

ETAPE 1 : Pressez FNC

**'FNC' + '1...9'**
**Key in '1...9'**

ETAPE 2 : Introduisez "983". Lisez "**11) Liste des fonctions FNC**" (p. 20-22) pour une description complète.

**LEARN Xfader <>**
**XFD SPD = 0.2 SEC**

ETAPE 3 : Commutez de "XFD SPD = 0.2 SEC" vers "XFD SPD = CHS SPD" et vice versa avec → et ←.
ETAPE 4 : Pressez ENTER pour confirmer votre choix.
XFD SFD = 0.2 SEC signifie Xfader SPEED = 0.2 secondes
XFD SPD = CHS PSD signifie Xfader SPEED = CHASE SPEED

## 6) "Black" & "Fine"

BLACK : Pressez ce bouton pour mettre tous les appareils en mode veille. Pressez une deuxième fois pour retourner au fonctionnement normal.
FINE : Pour le réglage fin des canaux lorsque l'appareil est en RUN MODE.

## 7) Instauration des adresses de départ et sélection des scanners

ETAPE 1 : Pressez FNC et introduisez "981".
ETAPE 2 : Introduisez la marque du scanner avec → et ← et confirmez avec ENTER.

**1 : LITE PUTER**
**Press '<' OR '>' KEY**

ETAPE 3 : Introduisez le modèle du scanner avec → et ← et confirmez avec ENTER.

**1 : LITE PUTER SCAN**
**Press '<' OR '>' KEY**

| | | |
|---|---|---|
| Adresse de départ = 1<br>Lite Puter<br>LITE PUTER SCAN | Adresse de départ = 15<br>HIGH END<br>TRACKSPOT | Adresse de départ =29<br>MARTIN<br>ROBOSCAN 1020 |
| Adresse de départ = 43<br>GENI<br>NIMBUS-2 | Adresse de départ = 57<br>B + K<br>VARYX | Adresse de départ = 71<br>SHOE PRO<br>CYBERSCAN |
| Adresse de départ 85<br>CLAY PAY<br>SUPERSCAN | Adresse de départ = 99<br>JB<br>VARYSCAN I | |

### 8) Midi

MIDI est l'abréviation de "Music Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique). L'interface MIDI exécute une série de codes numériques pendant que l'utilisateur joue du clavier.

Le format MIDI standard contient :

[CHANNEL] : pour les différents instruments
[NOTE] : de 0 à 127 (voir table ci-dessous)
[VELOCITY] : de 0 à 127

Mémorisez 24 SCENES sous la fonction MIDI IN à base des deux premiers critères : [CHANNEL] (=canal) et [NOTE].

L'interface MIDI peut émettre 16 "effets musicaux" en réglant l'appareil sur des canaux différents. La LPTCX5 pourra recevoir les données de l'interface MIDI ("MIDI INTERFACE") si la LPTCX5 et l'interface MIDI sont branchés sur le même canal.

[NOTE] transmet 128 codes numériques à la LPTCX5. La LPTCX5 divise les 128 notes en 24 unités de MIDI MEMORY (mémoire midi) et chacune de ces unités représente une SCENE. En d'autres mots : 24 des scènes disponibles peuvent être liées à la MIDI MEMORY.

*Table des numéros des notes midi & de la mémoire midi dans la LPTCX5*

| N° de la note midi | Mémoire midi de la LPTCX5 | N° de la scène |
|---|---|---|
| | | |
| 0, 24, 48, 72, 96, 122 | = 1 | 1-306 (arbitraire) |
| 1, 25, 49, 73, 97, 123 | = 2 | 1-306 (arbitraire) |
| 2, 26, 50, 74, 98, 124 | = 3 | 1-306 (arbitraire) |
| 3, 27, 51, 75, 99, 125 | = 4 | 1-306 (arbitraire) |
| 4, 28, 52, 76, 100, 126 | = 5 | 1-306 (arbitraire) |
| 5, 29, 53, 77, 101, 127 | = 6 | 1-306 (arbitraire) |
| 6, 30, 54, 78, 102,128 | = 7 | 1-306 (arbitraire) |

| | | |
|---|---|---|
| : | | |
| : | | : |
| : | | : |
| 21, 45, 69, 93, 119 | = 22 | 1-306 (arbitraire) |
| 22, 46, 70, 94, 120 | = 23 | 1-306 (arbitraire) |
| 23, 47, 71, 95, 121 | = 24 | 1-306 (arbitraire) |

*Instaurer le canal MIDI*

ETAPE 1 : Contrôlez le canal (CHANNEL) de l'interface MIDI
ETAPE 2 : Pressez la touche FNC

**FUNCTION**
**Key In Number**

ETAPE 3 : Entrez 986 et réglez la LPTCX5 sur MIDI CHANNEL SETTING.

**MIDI CH. SETTING**
**MIDI CHANNEL=1**

ETAPE 4 : Changez de MIDI CHANNEL (canal midi) avec les touches clignotantes "◄-" et "+►".

**MIDI CH. SETTING**
**MIDI CHANNEL = 2**

ETAPE 5 : Pressez ENTER pour achever le réglage du MIDI CHANNEL quand le numéro du canal sur l'afficheur est le même que celui du clavier.

*Introduire 24 scènes dans la mémoire MIDI*

ETAPE 1 : Réglez l'appareil sur MIDI MEMORY avec la touche FNC.

**FUNCTION**
**Key In Number**

ETAPE 2 :Entrez "985" et vérifiez que l'appareil est réglé sur MIDI MEMORY.

**FAVORITE MIDI**
**MEM 1 = SCENE**

"MEM1" signifie : MIDI MEMORY #1

ETAPE 3 : Positionnez le curseur sur "= SCENE" avec "◄-" et "+►" et entrez le numéro de la scène (1 – 306).

**FAVORITE MIDI**
**MEM 1 = SCENE 1**

Introduisez le numéro de la scène des MIDI MEMORIES (mémoires midi) avec “+►”. Ensuite pressez ENTER pour introduire les données en mémoire.

### 9) Faire jouer un motif préprogrammé

Trois motifs (cercle, ligne verticale et ligne horizontale) sont disponibles et 4 combinaisons de motifs (version V2 X) sont préprogrammées. Regardez le motif en pressant la touche FNC et en tapant “984”. La fonction “regarder un motif préprogrammé” permet de sélectionner un des 4 types de motifs en pressant 1, 2, 3, ou 4. Quand l’utilisateur a fait son choix, il peut déterminer le centre du motif avec le joystick (pour éviter que la figure soit projetée sur un mur).
Modifiez le rayon des mouvements du motif avec le réglage “MASTER” et changez la vitesse du motif avec le réglage “CHASE SPEED VR”.

Table des 4 combinaisons de motifs :

| | MOTIF 1 | MOTIF 2 | MOTIF 3 | MOTIF 4 |
|---|---|---|---|---|
| LAMPE 1 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | cercle |
| LAMPE 2 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | ligne verticale |
| LAMPE 3 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | ligne horizontale |
| LAMPE 4 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | cercle |
| LAMPE 5 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | ligne verticale |
| LAMPE 5 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | ligne horizontale |
| LAMPE 6 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | cercle |
| LAMPE 7 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | ligne verticale |
| LAMPE 8 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | ligne horizontale |
| LAMPE 9 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | cercle |
| LAMPE 10 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | ligne verticale |
| LAMPE 11 | cercle | ligne verticale | ligne horizontale | ligne horizontale |

L’emploi de cette fonction exige **des lampes/des appareils avec des lampes** du même type venant du même fournisseur.

** *Regarder un motif préprogrammé et l’introduire sous SCENE 301-306*

Les scènes 301 à 306 ont été conçues spécialement pour les motifs préprogrammés. L’utilisateur peut régler le motif, son rayon et sa vitesse (voir plus haut) avec la fonction “regarder un motif préprogrammé”. Pressez PROG pour mémoriser les données sous SCENE 301, 302, 303, 304, 305 ou 306.

ETAPE 1 : Pressez FNC et entrez 984.

**GRAPHIC FUNCTION**
**GRAPHIC DISABLE**

ETAPE 2 : Pressez les touches “◄ -“ et “+ ►” jusqu’à ce que le message GRAPHIC ENABLE apparaisse sur la deuxième ligne de l’afficheur.

```
GRAPHIC FUNCTION
GRAPHIC ENABLE
```

ETAPE 3 : Pressez ENTER et activez la fonction “regarder un motif préprogrammé”.

```
GRAPHIC FUNCTION
GRAPHIC MODE  =1
```

Ceci implique que vous avez sélectionné une combinaison de motifs (LAMPE 1 – 12 sont des cercles).

ETAPE 4 : Sélectionnez les appareils à activer avec “CH1 – CH12” VR.
ETAPE 5 : Mettez “MASTER” VR & “CHASE SPEED VR” dans la position désirée avec la glissière.
ETAPE 6 : Pressez “PROG” pour afficher :

```
GRAPHIC FUNCTION
PROGRAM  SC  301
```

“SC 301” signifie “scène 301 ».

ETAPE 7 : Choisissez une des 6 scènes dans la mémoire avec “◄ -“ et “+ ►” : “SCENE 301 – SCENE 306”.

```
GRAPHIC FUNCTION
PROGRAM  SC  303
```

ETAPE 8 : Pressez ENTER quand le motif (“pattern”), le centre et la vitesse (“speed”) ont été réglées. Les données du motif seront alors mémorisées sous SCENE 303 (SCENE 301 – 306 ne pilotent qu’un seul scanner à la fois).

** *Emploi des touches numériques pour appeler des motifs préprogrammés dans la fonction SCENE*

ETAPE1 : Le motif est mémorisé quelque part sous SCENE 301 – 306. Pressez SCENE pour activer la fonction SCENE.
ETAPE 2 : Pressez “3”, “0”, “1” et GO pour appeler le motif sous SCENE 301.
ETAPE 3 : Pressez “3”, “0”, “6” et GO pour appeler le motif sous SCENE 306.

** *Emploi des touches de raccourci P1 – P12 pour appeler des motifs préprogrammés dans la fonction SCENE*

ETAPE 1 : Pressez SCENE pour activer la fonction “SCENE”.
ETAPE 2 : Pressez FNC + entrez 982 ^pour activer la fonction “FAVORITE SCENE”.

```
FAVORITE SCENE
P1   =   SCENE
```

ETAPE 3 : Instaurez P1 – P12 et introduisez-les dans la mémoire.

P1 = SCENE306
P2 = SCENE305
P3 = SCENE 304
P4 = SCENE 1
P5 = SCENE 302

ETAPE 4 : Pressez la touche “A” pour activer le mode “SCENE RUN MODE”, ce qui permet de regarder les données de l’ETAPE 3 en pressant P1, P2, ... P12.

## 10) Instaurer la MAIN LAMP (“lampe principale”)

Toutes les lampes ou tous les appareils sont piloté(e)s par le programme lorsque vous utilisez les fonctions “CHASE”, “MACRO” et “LEARN”. Cependant, si vous pressez la touche FNC et introduisez 987 pour activer la fonction “MAIN LAMP SETTING” (“instauration de la lampe principale”), il est possible de sélectionnez une “lampe principale” (LAMPE1, LAMPE2, ... LAMPE12)avec les touches “◄ -“ et “+ ►”.

L’instauration d’une “lampe principale” n’aura aucune influence sur le fonctionnement d’un “CHASE”, “MACRO” ou “LEARN”, mais permettra de modifier la sortie et la position de la lampe principale avec le joystick.

** *Comment instaurer une lampe principale (“MAIN LAMP”)?*

ETAPE 1 : Pressez FNC et introduisez 987.

**SELECT MAIN LAMP**
**MAIN LAMP = OFF**

Ceci indique que LAMPE1 – LAMPE12 sont pilotées par le programme.

ETAPE 2 : Instaurez la lampe principale avec “◄ -“ et “+ ►”.

**SELECT MAIN LAMP**
**MAIN LAMP = 1**

Pressez “+ ►” pour introduire “MAIN LAMP = 1” en mémoire.

ETAPE 3 : Ensuite, il faut presser ENTER afin d’instaurer LAMPE1 en tant que lampe principale (“MAIN LAMP”).

## 11) Liste des fonctions FNC

FNC + 981 : permet d'introduire le nom du fabriquant et le type de l'appareil

FNC + 982 : permet de nommer les touches de raccourci P1 à P12

FNC + 983 : introduire "Xfader SPEED = 0,2 seconds" ou "Xfader SPEED = CHASE SPEED" dans un LEARN

FNC + 984 : Sélectionnez 4 motifs différents avec "◄-" & " ►+".

FNC + 985 : introduire 24 scènes différentes dans la mémoire midi (“MIDI MEMORY”) (voir page. 17)

1. Employez n’importe quelle des 128 numéros de notes midi (“MIDI NOTE NUMBERS”) pour les 24 combinaisons que vous pouvez introduire dans la MIDI MEMORY (voir table page 16).
2. Chaque combinaison de la MIDI MEMORY peut correspondre à n’importe quelle scène (SCENE 1, SCENE 2, ... SCENE 306).
3. L’utilisateur peut appeler 24 SCENES avec la touche MIDI.

FNC + 986 : Instaurer du canal midi (“MIDI CHANNEL”) de la LPTCX5 (voir p. 16-17)

1. L’interface MIDI du clavier peut choisir parmi 16 canaux (“CHANNELS”) différents (1 – 16).
2. Le MIDI CHANNEL de la LPTCX5 doit correspondre à celui de l’interface MIDI pour permettre à la LPTCX5 de recevoir le signal MIDI de l’interface.

FNC + 987 : Instauration d’une lampe principale (“MAIN LAMP”) (lisez “Instaurer la MAIN LAMP (“lampe principale”)” à la page précédente). Instaurez une des lampes en tant que lampe principale (“MAIN LAMP”). Vous pouvez également décider de n’instaurer aucune lampe en tant que MAIN LAMP : cherchez le réglage “MAIN LAMP OFF” avec "◄-" & " ►+".

FNC + 988 : Permet à l’utilisateur de brancher l’appareil sur le canal qui règle les mouvements pan et tilt.

FNC + 989 : Régler le chase via le programme ou manuellement.

ETAPE 1 : Pressez FNC + et entrez 972.

**CHASE CONTROLLER**
**CTL. BY PROGRAM**

ETAPE 2 : Pressez ENTER pour faire piloter le chase par le programme.

ETAPE 3 : Sélectionnez “CTL. BY USER” avec "◄-" & " ►+". pour régler le chase manuellement:

**CHASE CONTROLLER**
**CTL. BY USER**

FNC + 971 : Permet de contrôler les étapes d’un chase. Sélectionnez le chase que vous voulez regarder et pressez GO pour aller à l’étape suivante.

FNC + 972 : Règle la vitesse du CHASE. La vitesse peut être réglée par le programme ou peut être instaurée manuellement par l’utilisateur.

ETAPE 1 : Pressez FNC + entrez 972.

**CHASE SPD. CTL.**
**CTL. BY SPEED VR**

ETAPE 2 : Pressez ENTER. Maintenant il est possible de régler la vitesse du chase avec la glissière.
ETAPE 3 : Sélectionnez “CTL. BY PROGRAM” avec les touches "◄-" & " ►+" pour faire régler la vitesse du chase par le programme.

**CHASE SPD. CTL.**
**CTL. BY PROGRAM**

ETAPE 4 : Confirmez en pressant ENTER.

## 5. Nettoyage et entretien

1. Serrez les écrous et les vis et vérifiez qu’elles ne sont pas rouillées.
2. Laissez la forme du boîtier, de supports éventuels et des connexions intacts p.ex. il est interdit de creuser des trous additionnels dans un support ou de modifier les connexions, etc.
3. Les câbles d'alimentation ne peuvent pas être endommagés. Demandez à un technicien qualifié d'installer l'appareil.
4. Débranchez l'appareil du réseau avant de le nettoyer ou avant une révision.

## 6. Attention

- Débranchez l'appareil avant de le nettoyer ou avant une révision.
- Essuyez l'appareil régulièrement avec un chiffon humide. Evitez l'usage d'alcool et de solvants.
- Remplacez un fusible sauté par un nouvel exemplaire aux mêmes spécifications.
- Commandez des pièces de rechange chez votre revendeur.

## 7. Spécifications techniques

| | |
|---|---|
| Alimentation | Adaptateur CA/CC 15Vcc / 200mA |
| Entrée audio externe | jack mono 6.35mm (100mV), entrée et sortie MIDI |
| Connexion de sortie DMX | XLR à 3 et XLR à 5 broches; broche 1 = terre, broche 2 = données (-), broche 3 = données (+) |
| Dimensions | 482 x 176 x 95mm |
| Poids | 2.8kg |

Les informations et les spécifications dans ce manuel peuvent être modifiées sans notification préalable.

## 8. Base de données : scanners (voir annexe)